L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 6

DYLAN DOG®

SIMULMONDO®

Adventures

6

MAELSTROM

DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 6

DYLAN DOG®

SIMULMONDO® Adventures

6

MAELSTROM

SIMULMONDO®
Adventures

DYLAN DOG®

L'INDAGATORE INTERATTIVO
Pubblicazione mensile n° 6
FEBBRAIO 1993

FRANCESCO CARLÀ
presenta

MAELSTROM

Una produzione SIMULMONDO di:

Ivan Venturi (Direzione)
Stefano Balzani
Michele Sanguinetti
Riccardo Cangini
Gianluca Gaiba
Ciro Bertinelli
Lorenzo Grandi
Andrea Bradamanti
Federico Croci
Massimiliano Calamai

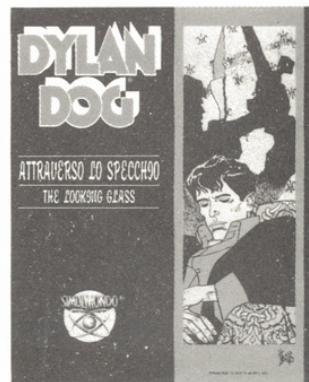
SOMMARIO

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

SIMULPOSTA

Gentilissimi fratelli interattivi, avanguardie di inesauribili future schiere di simulanti, insomma amici miei: buongiorno. Siamo qui riuniti in questa pubblica simulposta per concludere anche la seconda serie di Simulmondo adventures. In questo numero gli arcani si sciolgono, gli enigmi si rilassano e risolvono, le porte si aprono e la verità s'illumina dei suoi riflessi più abbaglianti. Fuor di retorica virtuale, se ci riesco: questo è l'Indagatore interattivo n. 6 e le Bestie aggrediranno il magico Dylan con tutta la loro forza, pronte a trascinarlo nel Maelstrom. Il varco è già aperto. Le onde simulate lambiscono il frastornato detective. La soglia tra la vita e la morte, tra il nulla e il tempo, tra il giorno e la notte, si staglia stavolta chiara. E speriamo di non beccare, per incredibile sfiga interattiva, proprio il lato oscuro della luna come volevano i Pink Floyd.
Vabbé, spero che vi sappiate comportare degnamente e spalleggiare l'Indagatore come merita. Nel frattempo volevo ricordarvi che è disponibile nei migliori negozi di computer e videogames il nuovo megadventure di Dylan tratto dai due albi mensili, Riflessi di Morte e Attraverso lo specchio. L'avventura si chiama proprio Attraverso lo specchio ed è uscita per Amiga e PC. Molti mi hanno anche chiesto come fare ad acquistare il primo videogame della Simulmondo basato su Dylan Dog che ha vinto un sacco di premi in Italia e in Europa (uno dei giochi dell'anno in Francia secondo la rivista TILT!). Gli Uccisori, così si chiama, è il primo numero della nuova collana mensile SIMULMONDO CLASSIC che proporrà i grandi successi SIMULMONDO. Con il gioco riceverete in omaggio un albo inedito di Dylan Dog scritto da Tiziano Sclavi.
Questo mese sono in edicola anche Diabolik n. 6, LA NOTTE DELLA PAURA (in regalo l'imperdibile astuccio originale del n. 3 e del n. 6) e TEX n. 2 IL DRAGO ROSSO (in regalo l'astuccio del n. 2). Ed esce in negozio l'avventura interattiva in un sacco di dischi sempre di Tex Willer: PIOMBO CALDO.
E intanto trepidiamo per l'incredibile mese di marzo che porterà un numero eccezionale di novità nelle nostre collane.
La novità più grande, io ci tengo in un modo disperato perché è il mio personaggio, è SIMULMAN, l'agente speciale della Realtà Virtuale, che irrompe con tutta la sua interattiva voglia di farsi amare da voi. Con lui conoscerete anche SS-DOS, il nemico giurato; Cactus, il grande amico; le DOORS, le porte sulla sconvolgente Realtà Negativa. Spero sul serio che vi piaccia perché a noi è costato due anni di lavoro e di ripensamenti millimetrici. Adesso ci sentiamo abbastanza pronti, ma come al solito l'unico giudizio che conta è il vostro. Attendo lettere e missive varie di commento. Le serie della Simulmondo adventures diventano allora 4 e sono in edicola il 5 del mese (Diabolik il giallo interattivo), il 15 del mese (Dylan Dog l'indagatore interattivo), il 20 del mese (Simulman il simul-eroe), il 30 del mese (Tex il mito interattivo). Tutti con gli astucci in regalo per la collezione e con le nuovissime caratteristiche interattive che abbiamo progettato a tempo di record seguendo le vostre indicazioni.
Da marzo troverete in tutte le pubblicazioni: 1) Load e save intelligente per giocare quando volete e potete; 2) Grafica stato dell'arte in rendering, digitalizzata e dipinta a mano a seconda delle serie; 3) Audio e musica con scheda Ad Lib o Soundblaster/pro oppure anche senza scheda direttamente dal vostro PC; 4) Sistema d'installazione e funzionamento semplicissimo e nessun problema di memoria, più tanti altri servizi che elimineranno qualunque vostra perdita di tempo e frustrazione: siete qui per simulare no?; 5) Le soluzioni e gli aiuti sull'albo di 12 pagine; 6) Molta più avventura e nuovissima tecnologia di simulazione intelligente che vi appassionerà, assicurando anche la rigiocabilità quasi infinita delle avventure; 7) Profondità e atmosfera nelle avventure che non vi concederanno un attimo di pausa.
E tante altre cose che spero scoprirete da soli e che possono variare dalla versione PC (che le ha tutte) a quella Amiga.
Ci vediamo il mese prossimo,

Vs. Francesco Carlà

DYLAN DOG®

MAELSTROM

Fa un freddo cane e si sente nelle ossa. È stato un brutto risveglio. Si vedono gli alberi con i lunghi rami neri attorcigliati in un lugubre groviglio. Qualcuno si lamenta nascosto tra i cespugli. Chi può essere?!

«L'incubo è ancora tra noi... è la fine di tutto! Ho partorito la dimora dei pazzi!»

Seguilo Dylan, ormai niente ti stupisce più. E mentre gli alberi cominciano a far passare la luce, si vede una scena raccapricciante.

«Dio mio... è terribile...»

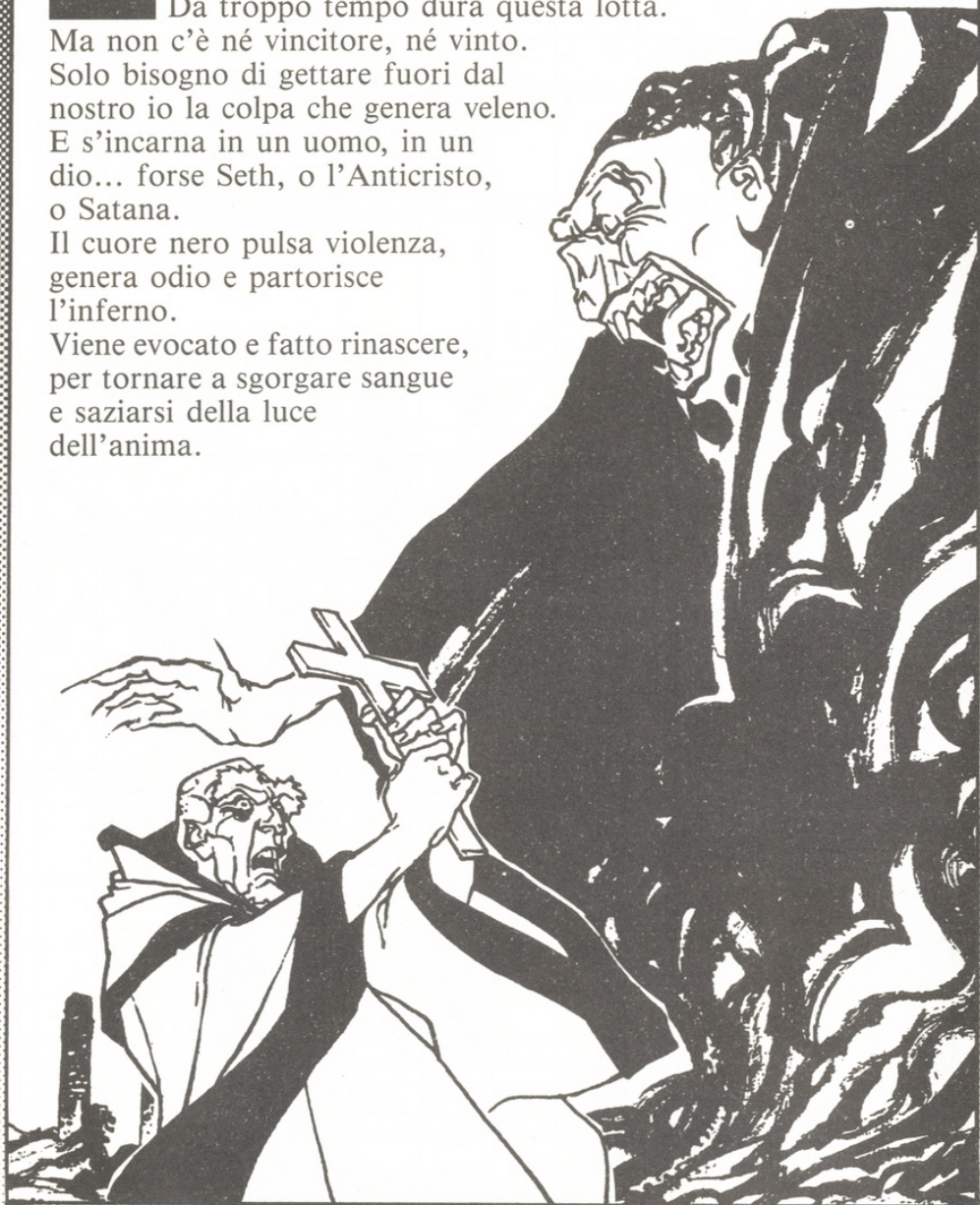
Una donna è inchiodata ad un albero, con la testa all'ingiù.

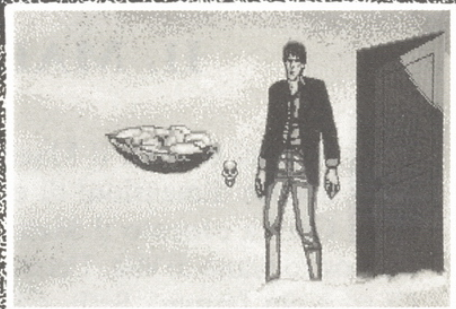
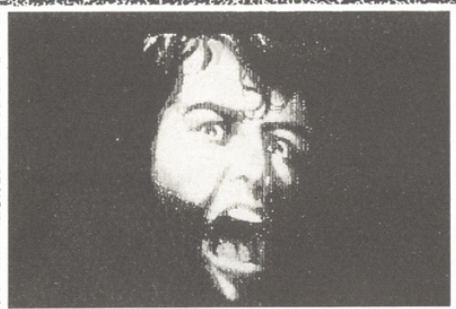
«Sta morendo... che orrore!»

LUOGO

Soltanto un pazzo può aver creato una struttura del genere. Si deve reprimere il senso di nausea che assale quando si attraversano le stanze, dove le scale non portano a niente e gli angoli sono solo illusioni ottiche.
Si respira follia, morte e tutto fa fatica a prendere un senso logico.
Si aprono porte che danno sul niente e si attraversano cieli azzurri che non sono soffitti.
«Dio mio... se cercavo un incubo, sono stato accontentato!»

L'ANTICRISTO

Male e Bene. Forze in contrasto nelle piaghe
nascoste della nostra carne.
Da troppo tempo dura questa lotta.
Ma non c'è né vincitore, né vinto.
Solo bisogno di gettare fuori dal
nostro io la colpa che genera veleno.
E s'incarna in un uomo, in un
dio... forse Seth, o l'Anticristo,
o Satana.
Il cuore nero pulsa violenza,
genera odio e partorisce
l'inferno.
Viene evocato e fatto rinascere,
per tornare a sgorgare sangue
e saziarsi della luce
dell'anima.

IL MAELSTROM

666 anni e torna il Maelstrom, l'apertura tra diverse dimensioni di esistenza.
Chi ha evocato il Male lo vuole padrone del nostro piano di vita. L'eterna lotta continua.
Ci sarà chi fermerà Seth. Chi vestirà la luce e annienterà il Caos, ancora una volta.
Ma la partita non è chiusa.
Ancora una volta l'ordine tremerà.

FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

INFORMAZIONI TECNICHE

PER CARICARE SU AMIGA:
1) Inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma partirà automaticamente.

VIDEO MANUALE - INIZIO DEL GIOCO

1) Muovete tramite Joystick e/o Mouse e/o tastiera il puntatore sulla scelta che desiderate.
2) Premete il tasto FIRE del joystick e/o mouse e/o spazio per confermare.

ATTENZIONE:
Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.
Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Il gioco su PC necessita minimo di 590kRAM (si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore).

INFORMAZIONI UTILI

Come promesso, abbiamo migliorato il nostro (e vostro) gioco seguendo alcuni dei consigli che ci avete fatto pervenire grazie alle cartoline. Adesso è possibile salvare e caricare la situazione durante la fase Arcade: questo è possibile premendo il tasto «S» per il salvataggio e il tasto «L» per il caricamento. Perché queste due funzioni siano attive, è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con il disco protetto da scrittura (la finestrella in alto a sinistra del disco aperta) può dare dei problemi. Il tasto «U», se premuto in una stanza, ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite della stanza stessa. Infine il tasto «Enter» permette di vedere un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.

VERSIONE PC

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.0 in poi o DR-DOS dalla versione 3.1 in poi.

Da questo numero è stato aggiunto un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità.

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:
1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).
4) Scegliere l'opzione «Installazione Su Disco Rigido».
5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà a proposito.
6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (oppure INVIO).
7) Scegliere l'opzione «GIOCA» per iniziare l'avventura oppure «DISINSTALLA» per eliminarla dall'Hard Disk.
8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga ha bisogno di almeno 1 Mb di memoria per poter girare. Da questo numero è possibile giocare su Hard Disk.Per poterlo installare bisogna accendere il computer senza inserire il dischetto del gioco fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, a questo punto dovete spostare questa icona nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchina Amiga con solo 512k di memoria CHIP.

RIASSUNTO DEI NUOVI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE

• S = salva la situazione corrente • L = carica la situazione • U = indica le uscite nella stanza • ENTER = descrizione della situazione • H = richiama uno schermo con i principali comandi (solo PC)

Leggete attentamente il videomanuale compreso nell'avventura.

RICERCA COLLABORATORI: Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:

1. Programmazione 68.000/80x86
2. Grafica e animazione
3. Storyboards e sceneggiature
4. Suoni e musica
5. Illustrazioni e fumetti

a SIMULMONDO Collaboratori - V.le B. Pichat, 28/A

GLI ARRETRATI

Gli arretrati di Simulmondo Adventures/Dylan Dog possono essere richiesti mediante Vaglia Postale a: SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna al costo di L. 20.000 CAD.

N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N. 3 - STORIA DI NESSUNO
N. 4 - OMBRE*
N. 5 - LA MUMMIA*

(* = Numeri disponibili tra 30 giorni)

LINEA CALDA

051 - 252954

chiamate dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì per suggerimenti e aiuti gratuiti solo agli utenti registrati che hanno compilato in ogni sua parte e spedito la cartolina di garanzia.

?!

SOLUZIONE DYLAN DOG N. 5 - LA MUMMIA

Cari splatterati, cari alchimisti del software italiano e universale, eccoci all'ennesima pagina riservata a quelli che si sono persi nelle tenebre dei nostri mondi simulati.
La mummia vi ha fregato e noi partiamo con una bella animazione sia per AMIGA che per PC.
Dylan Dog è davanti al portone del castello. Cliccate sul portone e uscirà un personaggio (servo) (...della gleba?) che gli chiederà il nome. Dylan dovrà dire che il suo nome è LORD BROOMWELL. Quando il servo si assenterà per controllare il nome, dovrete cliccare tempestivamente sull'ingresso del portone.
Ricordate: TEMPESTIVAMENTE.

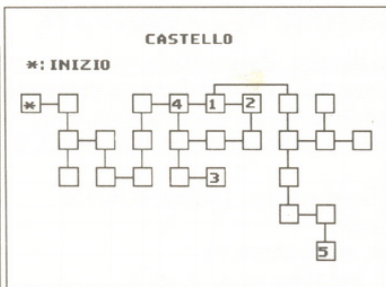
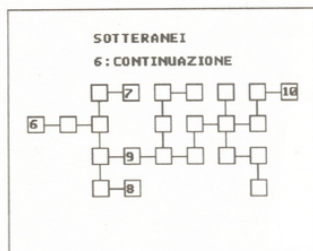
PARTE ARCADE:
Dirigersi verso la postazione 1 passando dalla postazione 2. Durante il percorso scatterà un'animazione dove Dylan ascolterà il dialogo tra due persone. Finito il dialogo Dylan si accorgerà che quello spione del servo incontrato prima ha ascoltato tutto. Con un balzo felino spostate il pointer sulla faccia del servo così da mandarlo KO prima che vi faccia a fettine con la mannaia.
Una volta salvi arriverete alla postazione 1 dove Dylan dovrà interagire con un argano che aprirà una grande grata metallica e vi si apriranno le porte verso le postazioni successive. Arrivate alla postazione 3 dove troverete una torcia vicino ad una finestra. Interagite con la torcia e scatterà un'animazione nella quale Dylan lancerà la torcia fuori dalla finestra sopra ad una catasta di legna. Scoppierà un incendio e gli adepti presenti nel castello accorreranno lasciando libero l'accesso alla postazione 5.
Arrivati alla postazione 5 scatterà un'animazione nella quale Dylan si accorgerà dell'assenza degli adepti. Si potrà scendere nei sotterranei del castello e scoprirete simboli egiziani dipinti sulle pareti. Dalla postazione 6 arriverete alla 7 e scatterà un'animazione dove Dylan incontrerà un ragazzo ferito (molto ferito, direi morente). Ascoltatelo molto attentamente e non fate gli spiritosi, altrimenti raccoglierà le ultime forze per tagliarvi la gola. Lasciatelo morire e andate alla postazione 8. Scatterà un'animazione dove Dylan troverà una sfera. Non sparate alla sfera, ma limitatevi a guardarla. Dovrete essere molto veloci nel cliccare il pointer sulla porta per scappare prima che la sfera esploda.
Andate alla postazione 9 dove troverete un largo buco nel pavimento.

SOLO PER PC:
Perché Dylan possa saltare la voragine, è necessario che abbia incontrato precedentemente l'immagine del dio Anubi. Purtroppo l'apparizione è casuale e può verificarsi in qualsiasi stanza, perciò risulterà veramente difficile trovarlo. Se foste così fortunati da incontrarlo, il dio Anubi vi aiuterà a saltare il buco a patto che lo ascoltiate attentamente e gli portiate rispetto.

PC E AMIGA:
Continuate fino alla postazione 10. Lungo il percorso scatterà un'animazione riguardante la statua del dio Anubi (la seconda apparizione per PC, la prima per Amiga).
Ascoltatelo bene senza offenderlo ed avrete importanti informazioni (la versione PC richiede una particolare dose di fortuna). Giunti alla postazione 10 troverete un varco nella parete aperto dal dio Anubi. Entrando ci scatterà un'animazione nella quale Dylan incontrerà una minacciosa mummia. Dylan dovrà essere il più ruffiano dei ruffiani, fino al punto di offrirsi personalmente di vendicare la mummia da chi l'ha svegliata dal suo sonno eterno.
La mummia, impietosita, donerà a Dylan un amuleto e lo farà addormentare.
Finito?
Non so se avete finito tutti, ma comunque arrivederci alla prossima puntata splatterata. Ciao Ciao.

PER PC:
Se proprio vi troverete in difficoltà, mandateci 2000 lire in francobolli e vi manderemo una copia del «Dylan 5 - Easy Version» nella quale il passaggio del primo ostacolo particolare non dipende dall'apparizione del dio (che a quel punto sperate non appaia), ma da altri fattori che dovrete scoprire (che comunque dipendono UNICAMENTE dalle vostre azioni).

SOTTERANEI
6: CONTINUAZIONE

CASTELLO
*: INIZIO

OGNI MESE LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE!